

# Mitä sitten kävikään

---

Mitä olisikaan tapahtunut, jos Ropecon 2016 olisi järjestetty vielä Dipolissa.

## Tarina

Toisessa ulottuvuudessa, missä Ropeconin lauantaiamu valkenee Dipolissa, ryhmä conilaisia herää kummallisiin ääniin. Pienessä huoneessa Dipolin perällä ei ole muita kuin te ja kummallinen leijuva valopallo. Se leijuu teitä kohti ja alkaa kaikkien yllätykseksi puhua.

“Olen Conhenki”, se sanoo. “Olen tullut luoksenne, sillä olette ainoa toivoni järjestyksen palauttamiseksi. Noitarinkiä larppaavat onnistuivat lausumaan loitsun, mikä on herättänyt kaiken eloon. Fantasia on nyt teille totta. Te olette ainoat jäljellä olevat conilaiset, jotka eivät ole juosseet pakoon, tulleet syödyksi tai muuttuneet esittämäkseen hahmoksi. Jos olisin fyysinen olento, tekisin kaiken itse, mutta kun en ole.”

Katsotte toisianne kummissanne, mutta päätätte uskoa tätä kummallista henkiolentoa, joka on teille ilmestynyt.

“Huoneessa on tavaroita, joista voitte ottaa mukaan teidän mielestänne tarpeelliset. Jokainen teistä voi kantaa kerrallaan kaksi tavaraa. Jätän teidät valmistautumaan.” Tämän sanottuaan Conhenki lentää seinän läpi ja katoaa näkyvistä.

### **Huoneesta löytyvät tavarat:**

Tyhjä pullo  
Pelikortit  
Avattu pussi rommikonveheteja  
Euron kolikko  
Lohikäärmepehmolelu  
Kokonainen ananas  
Korvatulpat  
Suihkedeodoranttipullo  
Edellisen päivän Helsingin sanomat  
Lyijykynä  
Munakello  
Iso perinteinen sateenvarjo  
1 käyttämätön puhallettava ilmapallo

Kun olette valinneet tavarat, henki ilmestyy takaisin seinän läpi. Se johdattaa teidät ulos ovesta, joka lukittuu takananne.

“Teidän pitää saada loitsukirja larppaajilta, jotka lausuivat loitsun. He ovat nyt kuitenkin muuttuneet pahoiksi noidiksi. Löysin heidät Ykkössalista. Voittaaksenne heidät, teidän pitää etsiä neljää elementtiä edustavat esineet suojaksenne noitia vastaan. Löysin sopivat tutkiessani paikkoja. Teidän pitää hakea vettä, tuuletin, lasipurkillinen hiekkaa ja kultainen lohikäärme. Vettä pitää olla täysi pullollinen, että se toimii. Teidän on mentävä alakerran kautta, koska yläkerran käytävä on padottu umpeen. Toisella puolella figuurit sotivat hullun lailla.”

Figuurien sotahuudot ja aseiden kilinän ja kolinan voi kuulla tänne asti.

Henki johdattaa teidät alas portaita.

## **Peikko**

Infotiskin takana kuorsaa suuri peikko. Koko huone tärähtelee sen korinan voimasta. Suuri räkäkupla nousee ja laskee sen nenänreikästä hengityksen tahdissa. Sen käsivarren alta pilkottaa tyhjä pullo.

## **Iso vessa**

Pullo pitää tietenkin täyttää vedellä. Henki katoaa hetkeksi. Palatessaan se ilmoittaa, että huoneen perällä on vessa, mutta siellä on seireenejä, jotka laulavat unettavaa laulua.

## **Narikka**

Kun saavutte Narikkaan, näette Kiven jota kiinnostaa. Sen takana seisoo suuri jalkatuuletin.

Kivi tervehtii teitä.

Kun mainitsette tarvitsevanne tuulettimen, Kivi sanoo: ”Minulla on todella kuuma. Olkaa niin ystävällisiä ja antakaa minulle vettä. Palkitsen teidät kyllä, jos niin teette.”

## **Pieni vessa**

Henki katoaa vessaan ja palaa pian takaisin kertoen, että siellä hääää 3 zombia. Ärinän voi kuulla oven läpi. Niiden kynnet raapivat seiniä.

## **Takka**

Takassa, suljetun oven takana lentelee kultainen lohikäärme, kertoo henki teille. Avaatte oven ja livahdatte nopeasti sisään, jotta lohikäärme ei karkaisi.

Näette, kuinka pieni kultainen lohikäärme lentelee katonrajassa, neljän metrin korkeudessa.

## **Klondyke**

Hetkeksi kadonnut henki palaa takaisin luoksenne. Se ilmoittaa, että Klondykeessa on esine amulettia varten.

Matkaatte Klondykeen ja avaatte oven. Sisältä kuuluu ärinää ja huomaatte merirosvon, joka paiskoo tuoleja seinään aikansa kuluksi. Sillä on kädessään lasipurkki täynnä hiekkaa.

Arrgh!

## **Kun kaikki 4 esinettä on kerätty**

Kun teillä viimein on kaikki neljä tarvittavaa esinettä amulettia varten, henki tekee jonkun kummallisen liikkeen, pyörähtää ympäri ja esineet muuttuvat silmänräpäyksessä hyvin eriskummallisen näköiseksi amulettiksi, mikä koostuu keräämistänne esineistä.

Nyt olette valmiit kohtaamaan noidat.

## **Ykkössali**

Pahat noidat ovat kokoontuneet ykkössaliin. Heillä on mukanaan 14 ilkeän näköistä mustaa kissaa.

Kirkas, sininen valo ympäröi salin, kun Conhenki luo voimakentän, jotta noidat eivät pääse pakenemaan paikalta.

Noidat huomaavat amulettin ja pakenevat salin takaseinustalle, mutta usuttavat taikakissansa teidän kimppuunne. Ne syöksyvät teitä kohti raateluhampaat paljastettuina ja julmat silmät kiiluen.

## Tarinan loppu

Kun noidat on päihitetty, on aika lukea loitsu takaperin.

Kaikki, mitä täällä on  
myöskin hahmo ponneton,  
muuttuu kaikki  
aivan todeksi.  
Ei mikään enää ennallaan.

Eloon nyt!  
Tiedät että pystyt,  
vaikka olemassa olekaan,  
et vielä ainakaan.  
Nyt nouse!

Loitsun luettuanne huomaatte kuinka kaikki ympärillänne muuttuu takaisin normaaliksi. Kuulette kuinka figuurien taistelu hiljenee. Lopulta on täysin hiljaista. Myös henki on kadonnut. Kun viimein kävelette ulos Dipolin ovista, teitä odottavat kaikki ne, jotka pakenivat kun kaaos alkoi. Kaikki hurraavat. Olette palauttaneet järjestyksen.

# Pelinjohtajan ohjeet

## Säännöt

Peli on 4-5 pelaajalle

Pelaamiseen tarvitaan:

1 6-sivuinen noppa  
Ainakin yksi kynä

Pelaajia kannustetaan käyttämään mielikuvitusta ja löytämään mitä hullunkurisimpia ratkaisukeinoja pelin etenemiseksi.

Tarkoitus on keksiä ratkaisut nopeasti. Aikaa ei ole hukattavaksi.

Tilanteet ratkaistaan noppaa heittämällä.

Jos pelinjohtajan ohjeissa ei ole muuta mainittu, onnistuminen tapahtuu heittämällä 5-6.

Pelaajilla on elämäpisteitä, kullakin 5. Jos pelaajat taistelevat jotakin vastaan ja pelaaja epäonnistuu, kyseinen pelaaja menettää yhden elämäpisteen.

Pelinjohtajalla on vapaus tulkita tilanteet ja päättää, menettääkö pelaaja elämäpisteen.

## Aloitutus

Pelaajille jaettava lista löytyy **sivulta 9**.

Yksi pelaaja voi kantaa 2 tavaraa kerrallaan.

Amulettiin tarvittavat esineet eivät vie tilaa. (poikkeuksena pullo, joka vie yhden tavaran paikan).

Pelaajat eivät voi palata takaisin huoneeseen, kun ovi on sulkeutunut.

## Peikko

Jos pelaajat ottivat aloitushuoneesta mukaan **tyhjän pullon**, he voivat vain ohittaa peikon hiipimällä.

Jos pulloa yrittää ottaa ilman apuvälineitä, mahdollisuus onnistua on pieni. (Onnistuu nopalla 6) **Suihkedeodoranttipullon** voi vaihtaa varovasti tyhjään pulloon. (Onnistuu nopalla 3-6)

Jos pelaajat epäonnistuvat, peikko herää ja on hyvin vihainen.

## Pelinjohtajan ohjeet

### Iso vessa

Jos vessaan menee ilman apuvälineitä, seireenit laulavat pelaajan uneen ja tämä menettää kaikki tavarat.

Jos pelaajilla on **korvatulpat**, yksi voi mennä vessaan ja täyttää pullon vedellä.

**HUOM! Jos pelaajat jättivät peikon nukkumaan, se herää, kun pelaajat ovat lähteneet pois Kokemuspisteeltä.**

**Peikko vaeltaa ympäri Kokemuspistettä.**

Jos pelaajat kokevat tarvetta palata Kokemuspisteeseen tai Isoon vessaan, heidän pitää ohittaa peikko uudelleen.

**Venla** voi yrittää soittaa **mandoliinilla** peikon uneen. (Onnistuu nopalla 2-6)

### Narikka

Jos kiveä auttaa, pelaajat saavat palkaksi vaihtaa/ottaa tavaroita narikasta.

Pelaajille jaettava lista tavarosta löytyy **sivulta 9**.

Jos pelaajat päättävät olla auttamatta kiveä ja vievät tuulettimen Kiven pyynnöstä huolimatta, Kivi alkaa huutaa apua ja Peikko saapuu paikalle. (Jos se ei ole sattumoisin kuollut aikaisemmin)

#### **Narikassa olevat tavarat:**

Makuualusta

Mandoliini

Purkki säilykelihaa

Huivi

Hammasharja

Afrikkalainen rituaalinaamio

Suihkusaippuapullo

**HUOM! Jokainen pelaaja voi kantaa kerrallaan 2 tavaraa.**

## Pelinjohtajan ohjeet

### Pieni vessa

**Purkkilihan** käyttäminen (Onnistuu nopalla 2-6)

Päiden survominen **sateenvarjolla** (Onnistuu nopalla 3-6)

Jos pelaajat päihittävät zombit ja pääsevät vessaan, sen pöydältä löytyy **lankakerä**. Se on tavara, jonka pelaajat voivat ottaa/vaihtaa.

Jos zombi puree pelaajaa, tämä menettää 1 elämäpisteen ja saa tartunnan. Tämän jälkeen pelaaja on heikko ja menettää vastaisuudessa tuplasti elämäpisteitä.

### Takka

**Lohikäärmepehmolelulla** suostuttelu (Onnistuu nopalla 2-6)

Ilman pehmolelua **Leolla** on paremmat mahdollisuudet kuin muilla pelaajilla onnistua lohikäärmeen nappaamisessa. (Onnistuu nopalla 3-6)

### Klondyke

Jos pelaajilla on mukanaan **rommikonvehteja**, niillä voi tehdä vaihtokauppaa. (Onnistuu nopalla 2-6)

**Pelikortteja** voi käyttää pokeripelin pelaamiseen merirosvoa vastaan (Onnistuu nopalla 4-6) jos **Jussi** pelaa, mahdollisuus on suurempi (Onnistuu nopalla 3-6)

### Ykkössali

Kun Conhenki on luonut voimakentän, pelaajat eivät voi poistua salista. Pelaajat ovat immuuneja noitien taioille niin kauan kuin heillä on amuletti.

Kissojen houkuttelu **lankakerällä** (Onnistuu nopalla 2-6)

Kissojen houkuttelu **purkkilihalla** (Onnistuu nopalla 3-6)

### Tarinan loppu

Pelaajien pitää lukea loitsu takaperin!  
Pelaajille jaettava loitsu löytyy **sivulta 9**.

## Hahmolomakkeet – Olkaa hyvät ja leikatkaa irti

**Jussi** **HP 5**  
Kemistä  
Poron kasvattaja  
Pokeriharrastus

Tavarat:

---

---

---

**Venla** **HP 5**  
Jyväskylästä  
Opiskelija musiikkiopistossa

Tavarat:

---

---

---

**Jasmin** **HP 5**  
Tampereelta  
Järjestyksenvalvoja  
Harrastuksena kickboxing

Tavarat:

---

---

---

**Leo** **HP 5**  
Turusta  
Valtiotieteiden maisteri  
Töissä supermarketin kassalla  
Harrastaa voimistelua

Tavarat:

---

---

---

**Tapio** **HP 5**  
Vantaalta  
Vaatekaupan myyjä  
Intohimoinen larppaaja

Tavarat:

---

---

---



## **Aloitushuoneesta löytyvät tavarat**

Tyhjä pullo  
Pelikortit  
Avattu pussi rommikonvehteja  
Euron kolikko  
Lohikäärmepehmolelu  
Kokonainen ananas  
Korvatulpat  
Suihkedeodoranttipullo  
Edellisen päivän Helsingin sanomat  
Lyijykynä  
Munakello  
Iso perinteinen sateenvarjo  
1 käyttämätön puhallettava ilmapallo

---

## **Narikassa olevat tavarat**

Makuualusta  
Mandoliini  
Purkki säilykelihää  
Huivi  
Hammasharja  
Afrikkalainen rituaalinaamio  
Suihkusaippuapullo

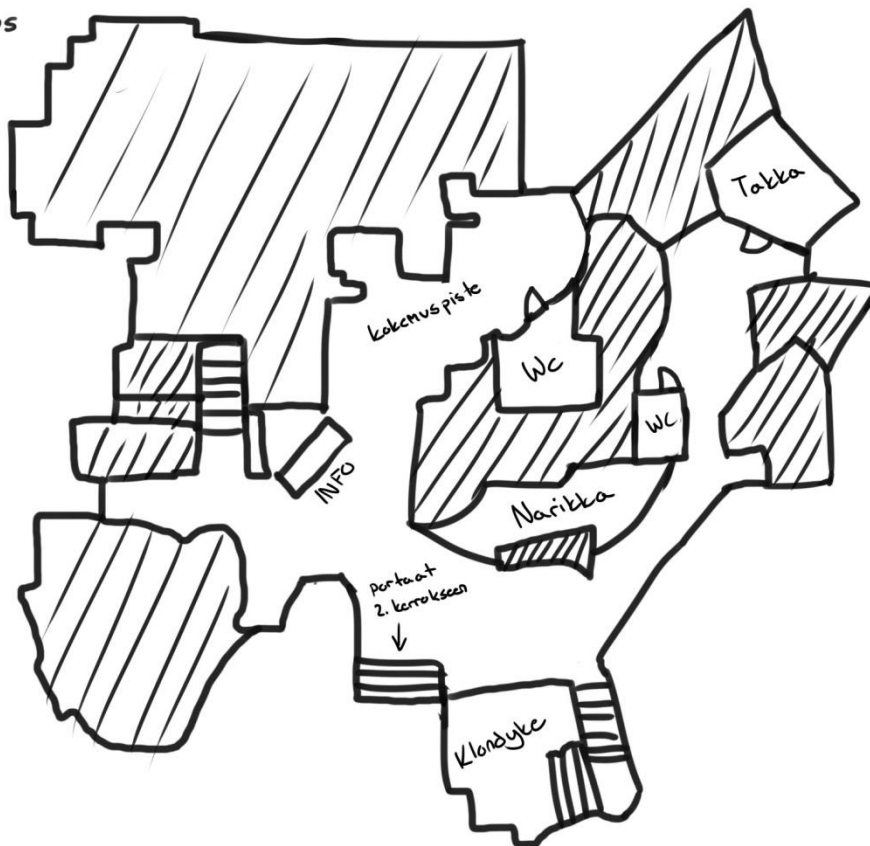
---

## **Loitsu**

Kaikki, mitä täällä on  
myöskin hahmo ponneton,  
muuttuu kaikki  
aivan todeksi.  
Ei mikään enää ennallaan.

Eloon nyt!  
Tiedät että pystyt,  
vaikka olemassa olekaan,  
et vielä ainakaan.  
Nyt nouse!

1. kerros



2. kerros

